

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran media papan kayu (Kartu bergambar aksara jawa) Berdasarkan permasalahan dan tujuan penelitian maka model pengembangan yang digunakan dalam melakukan penelitian ini adalah model prosedural. Pendekatan dalam penelitian pengembangan ini adalah deskriptif kualitatif. Teknik ini merupakan suatu metode penelitian yang menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui proses pembelajaran. Penelitian ini juga menggunakan metode *Research and Development* yaitu metode penelitian dan pengembangan untuk menghasilkan dan menguji kemenarikan produk tersebut (Sugiyono, 2015: 407).

3.2 Prosedur Penelitiandan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*AnalysisDesign-Develop-Implement- Evaluate*). Menurut Benny A. (2009: 128—132), ada satu model desain pembelajaran yang lebih sifatnya lebih generik yaitu model ADDIE (*AnalysisDesign-Develop-Implement- Evaluate*). ADDIE muncul pada tahun 1990-anyang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Salah satu fungsinya ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang menarik, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri

Model ini menggunakan 5 tahap pengembangan yakni :

- a. *Analysis* (analisa)
- b. *Design* (desain / perancangan)
- c. *Development* (pengembangan)
- d. *Implementation* (implementasi/eksekusi)
- e. *Evaluation* (evaluasi/ umpan balik)

Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran. Berikut ini diberikan contoh kegiatan pada setiap tahap pengembangan model atau metode pembelajaran, yaitu:

- a. *Analysis* Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru. Pengembangan metode pembelajaran baru diawali oleh adanya masalah dalam model/metode pembelajaran yang sudah diterapkan. Masalah dapat terjadi karena model/metode pembelajaran yang ada sekarang sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik siswa, dan sebagainya. Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh siswa.
- b. *Design* Dalam perancangan model/metode pembelajaran, tahap desain memiliki kemiripan dengan merancang kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar,

merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar. Rancangan model/metode pembelajaran ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya. Tahap ini dikenal juga dengan istilah membuat rancangan.

c. *Development*

Development dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam tahap desain, telah disusun kerangka konseptual penerapan model/metode pembelajaran baru. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Sebagai contoh, apabila pada tahap *design* telah dirancang penggunaan model/metode baru yang masih konseptual, maka pada tahap pengembangan disiapkan atau dibuat perangkat pembelajaran dengan model/metode baru tersebut seperti RPP, media dan materi pelajaran.

d. *Implementation* Pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Tujuan utama tahap implementasi, yaitu sebagai berikut: 1. Membimbing siswa mencapai tujuan pembelajaran. 2. Menjamin terjadinya pemecahan masalah atau solusi untuk mengatasi keenjangan siswa. 3. Menghasilkan *output* kompetensi berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan dalam diri siswa.

e. *Evaluation* Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan sumatif. *Evaluation* formatif dilaksanakan pada setiap akhir tatap muka

(mingguan) sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan (semester). Evaluasi sumatif mengukur kompetensi akhir dari mata pelajaran atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna model/metode. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh model/metode baru tersebut.

1.3 Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan setelah divalidasi dan melakukan revisi serta setelah melakukan perbaikan kepada pakar dan ahli. Uji coba tahap awal ini dilakukan dengan diuji cobakan pada kelompok kecil (terbatas). Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah media tersebut menarik dan efisien. Pengujian tersebut dilakukan pada sekolah dengan jumlah siswa 10 anak dan pada saat uji coba tersebut penguji memperhatikan dengan seksama tentang kekurangan atau kelemahan mengenai media papan kayuyang diuji cobakan. Selanjutnya siswa diberikan angket mengenai produk tersebut.

Untuk melakukan uji coba produk, berikut adalah sub babnya:

1.3.1 Disain Uji Coba

Disain uji coba dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas, menarik, dan kemenarikan produk, yaitu media pembelajaran berupa media papan kayu. Hasil validitas, menarik dan kemenarikan media pembelajaran diketahui dari hasil analisis uji coba yang sudah dihasilkan dari tahap konsultasi, validasi ahli dan tahap uji coba lapangan.

1.3.2 Subjek Uji Coba

Subjek uji coba adalah subjek yang terlibat dalam penelitian, subjek uji coba. Table 3.1 adalah subjek uji coba pada penelitian ini.

Tabel 3.1 Subjek Uji Coba

| No.Subjek | | Jabatan | |
|-----------|--------------------------|--|--------------------------------|
| 1. | Ahli media pembelajaran | Lulusan S2 Pengalaman mengajar menjadi dosen lebih dari 5 tahun | Dosen Media Pembelajaran |
| 2 | Ahli materi pembelajaran | Lulusan S2 Pengalaman mengajar menjadi dosen lebih dari 5 tahun | Dosen ahli materi pembelajaran |
| | Ahli pembelajaran | Lulusan S1 Pengalaman mengajar menjadi guru lebih dari 5 tahun | Guru kelas |
| 3. | Uji coba lapangan | Siswa kelas III Siswa kelas III yang menjadi pokok pembahasan | Siswa |

1.3.3 Jenis Data

Data yang digunakan pada penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif adalah data yang tidak berbentuk angka atau berbentuk kalimat, kata atau gambar. Penelitian ini data kualitatif adalah hasil wawancara dari para ahli media pembelajaran, ahli pembelajaran, ahli materi pembelajaran dan wawancara terhadap para siswa kelas III SDIT Ibnu Hajar Kota Batu.

Data kuantitatif pada penelitian berupa data angka dari skor angket yang sudah diisi oleh para ahli media pembelajaran, ahli pembelajaran, ahli materi pembelajaran dan wawancara terhadap para siswa kelas III SDIT Ibnu Hajar Kota Batu. Data kuantitatif dihitung menggunakan skala likert dan skala guttman.

1.3.4 Instrument Pengumpulan Data

Instrument Pengumpulan data yang diperlukan pada penelitian ini berupa hasil angket yang diberikan pada siswa (uji coba lapangan), ahli media pembelajaran, dan ahli pembelajaran, wawancara dengan ahli media pembelajaran, dan ahli pembelajaran kemudian hasil belajar siswa kelas III SDIT Ibnu Hajar Kota Batu.

1.3.5 Teknik Analisis Data

Ada tiga teknik analisis yang digunakan pada penelitian ini, yaitu diantaranya :

1. Analisis Isi Pembelajaran

Analisis isi pembelajaran menggunakan angket yang berisi pertanyaan atau pertanyaan yang berbentuk penerimaan atau penolakan dengan menggunakan angket tertutup untuk mengungkapkan bahwa dalam angket tertutup, pertanyaan atau pernyataan telah memiliki alternatif jawaban (*option*) yang tinggal dipilih oleh responden. Berikutnya angket validasi dianalisis dengan skala Likert yang menggunakan skala 1 sampai 5 dengan pedoman penilaian seperti pada tabel. Adapun kategori skor dalam skala Likert akan dikembangkan dan dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 3.2. Pedoman Penilaian Angka Angket

| Skala | Kriteria terhadap media |
|--------------|---|
| 1 | Sangat Kurang Setuju/ Sangat Kurang Baik/ Sangat Kurang Sesuai/ Sangat Kurang Mudah/ Sangat kurang Paham/ Sangat Kurang Menarik/ Sangat Kurang Mengerti/ Sangat Kurang Layak/ Sangat Kurang Bermanfaat/ Sangat Kurang Memotivasi. |
| 2 | Kurang Setuju/ Kurang Baik/ Kurang Sesuai/ Kurang Mudah/ kurang Paham/ Kurang Menarik/ Kurang Mengerti/ Kurang Layak/ Kurang Bermanfaat/ Kurang Memotivasi. |
| 3 | Cukup Setuju/ Cukup Baik/ Cukup Sesuai/ Cukup Mudah/ Cukup Paham/ Cukup Menarik/ Cukup Mengerti/ Cukup Layak/ Cukup Bermanfaat/ Cukup Memotivasi |
| 4 | Setuju/ Baik/ Sesuai/ Mudah/ Paham/ Menarik/ Mengerti/ Layak/ Bermanfaat/ Memotivasi |
| 5 | Sangat Setuju/ Sangat Baik/ Sangat Sesuai/ Sangat Mudah/ Sangat Paham/ Sangat Menarik/ Sangat Mengerti/ Sangat Layak/ Sangat Bermanfaat/ Sangat Memotivasi. |

(Sumber: Sugiyono, 2013:93)

Perolehan data dari hasil penilaian validator dianalisis dengan rumus di bawah ini (Sugiyono, 2013):

$$\text{Presentase Skor} = \frac{\text{Jumlah skor Penilaian}}{\text{Skor penilaian maksimal}} \times 100\%$$

Hasil analisis lembar validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan dengan menggunakan interpretasi sebagai berikut:

Tabel 3.3. Interpretasi Skor Angket Validasi Media

| No. | Tingkat Pencapaian | Kualifikasi | Keterangan |
|------------|---------------------------|--------------------|----------------------------------|
| 1 | 81 – 100 % | Sangat baik | Sangat layak, tidak perlu revisi |
| 2 | 61 – 80% | Baik | layak, tidak perlu revisi |
| | 341 – 60% | Cukup baik | Kurang layak, perlu revisi |

| | | | |
|----------|----------|--------------------|----------------------------------|
| 4 | 21 – 40% | Kurang baik | Tidak layak, perlu revisi |
| 5 | <20% | Sangat kurang baik | Sangat tidak layak, perlu revisi |

(Sumber: Arikunto, 2008:35)

Jika hasil validasi menunjukkan presentase kurang dari 61% maka produk tersebut belum valid, maka perlu dilakukan revisi lebih mendalam terhadap produk yang sedang dikembangkan.

2. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif adalah menganalisa data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan Ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran dan ahli pembelajaran.

3. Analisis hasil Tes

Dalam mengolah data kuesioner (angket) respon siswa, jawaban-jawaban yang dihasilkan diukur menggunakan skala Guttman, dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.4. Penilaian Skala Guttman

| Keterangan | Skor |
|-------------------|-------------|
| Ya | 1 |
| Tidak | 0 |

Penghitungan presentase respon siswa dari data yang sudah dikumpulkan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100$$

Keterangan:

P : Presentase skor yang dicari

$\sum x$:

n : Jumlah skor maksimal

Pengidentifikasian tingkat pencapaian dan kualifikasi yang dilakukan, menggunakan ketentuan sebagai berikut :

Tabel 3.5. Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi

| Tingkat Pencapaian | Keterangan |
|---------------------------|------------------------------------|
| 81-100% | Sangat layak, tidak perlu direvisi |
| 61-80% | Layak, tidak perlu direvisi |
| 41-60% | Kurang layak, perlu revisi |
| 21-40% | Tidak layak, perlu revisi |
| <20% | Sangat tidak layak, perlu revisi |

(Sumber: Arikunto, 2010: 35)

Media pembelajaran yang sedang dikembangkan dapat dikatakan layak dan baik jika mendapat hasil presentase lebih dari 61% respon positif siswa.